

Tuesday, October 31. 2006

## Dokuwiki und Update

Heute habe ich aus aktuellem AnlaÄŸ mal das Dokuwiki in der Firma einem Update unterzogen.

Okay, es ist nicht Ä¼blich dass eine Software 18 Monate auf ihrem Stand bleibt. Aber bis dato lief Dokuwiki einfach hervorragend..

Aber das Upgrade war doch ein bisschen erschÄŸpfend: Die Dokumentation sagte nur "packen sie den Tarball aus und achten sie auf die Sicherheits-Hinweise".

Was da nicht drinstand waren die Kleinigkeiten: Als erstes brauchte ich ein neueres PHP. PHP-4.1 war zu alt. (Das ist eine Stand-Alone-Installation, nicht per Internet erreichbar und auf dem Webserver sind keine kritischen Daten. Insofern gerade noch vertretbar). Okay, das liess sich leicht nachinstallieren.

Das nÄ¼chste war dass zwar ein Austarren ging - aber die Inhalte wurde nicht angezeigt.

Erst mit Debuggen (schauen, welche Datei Ä¼berhaupt angezogen wird) stellte sich heraus dass die Dateien nicht mehr in ./data sondern in ./data/pages liegen mÄ¼ssen - das liess sich leicht einpflegen.

Das zweite Problem waren die Sonderzeichen - irgendwann in den 18 Monaten hat der Dokuwiki-Entwickler beschlossen von ISO-8859-1 auf UTF-8 zu wechseln. Eine gute Idee, allerdings bedeutete das dass alle Dateien falsch kodiert waren. Zum GlÄ¼ck gabs aber in der Doku ein Skelett fÄ¼r ein Shellscript welches die Konvertierung dann automatisch durchfÄ¼hrte.

Insgesamt habe ich knapp 2-3 Stunden verbraucht (davon die meiste Zeit mit hÄ¼ndisch konvertieren da ich dieses Script noch nicht kannte) und knapp 30 Minuten Debuggen bis ich den "neuen" Platz fÄ¼r die Seiten gefunden hatte. Aber ansonsten gefÄ¼llt mir die neue Dokuwiki-Version

Posted by rince in CCCS at 17:44

Friday, October 27. 2006

### **Spielevorstellung: Highland-Polo**

Highland-Polo ist eine Besonderheit: Das Spiel gibt es (bisher) nicht zu kaufen. Es hat ein Autor sich ausgedacht der dafür bisher noch keinen Verlag begeistern konnte.

Das Spiel selbst ist einfach: Man hat eine Wiese mit Schafen und man ist einer von vier Hundehunden. Die Schafe müssen geschoren werden und dafür durch eines der vier Tore gejagt werden. Der Weidezaun ist allerdings lächerlich und wenn die Hunde nicht aufpassen rennen die Schafe einfach von der Weide und sind weg. Zusätzlich steht in der Mitte der Weide ein Tisch mit Whisky-Flaschen; diese Flaschen dürfen nicht umfallen.

Die Hundehunde sind Holzsteine; die Schafe ebenfalls, allerdings haben sie einen kleineren Umfang. Jeder Spieler hat zwar seine Farben, aber man darf auch die Schafe der anderen Mitspieler durch die Tore schnipsen lassen (man schnipst seinen Hund mit den Fingern übers Spielbrett). Wenn man die eigenen Schafe durchs Tor schnippt gibts doppelt Punkte. Wer die Whiskeyflaschen auf der Wiese fallen lässt verliert Punkte.

Ein sehr einfaches, aber kommunikatives Spiel - natürlich versucht man die Hunde der Mitspieler zu stören

Es macht aber viel Spass und ich hoffe der Autor findet einen Verleger!

Posted by rince in Spiele at 16:14

### **Spielevorstellung: Säulen der Erde**

Die Säulen der Erde ist ein recht komplexes Spiel und rechtzeitig zur Spielmesse Essen herausgekommen. Man muss als Baumeister innerhalb von sechs Runden sein "Scherlein" zum Bau der Kathedrale beitragen. Dafür braucht man Handwerker, aber auch Hilfen "von den Adligen", Rohstoffe die man kaufen/einsetzen kann und einen potentiellen Schutz vor Steuern. Das ist alles nicht kostenlos so dass man sein Gold sinnvoll "portionieren" sollte.

Unser Eindruck beim Spielen war dass es anfangs komplex zu verstehen ist (es sind pro Spielerunde 18 Einzelaktionen zu unternehmen), aber es im Laufe des Spielens immer spannender wird, einfach weil immer höhere Kosten da sind und die Anforderungen steigen - zumindest wenn man Siegpunkte bekommen will.

Preis:27,50,-

Spieler:2-4

Alter:12+

Spieldauer:90-120 Minuten

Typ:Lauf- und Sammelspiel

Glücksfaktor:niedrig

Autor:

Verlag:Kosmos

Posted by rince in Spiele at 16:12

### **Spielevorstellung: Farbteufel**

Auch wenn dieses Spiel eigentlich "nur" für Kinder ist, ist es schön aufgebaut und macht auch als Spiel mit Kindern gemeinsam viel Spass. Es gibt eine Spielfigur die man auf dem runden Spielbrett bewegen kann - es gibt die drei Grundfarben und die Mischfarben dazwischen. Ziel ist es, den Spielstein auf seine drei Zielfarben zu ziehen; dafür nutzt man Chips in den drei Grundfarben.

Der Farbteufel kann allerdings ein Feld besetzen - da muss man dann drumrumlaufen oder den Teufel versetzen können. Schönes Spiel mit Variationen die auch für Erwachsene dann geeignet sind.

Preis:29,90,-

Spieler:2-6

Alter:6+  
Spieldauer:20 Minuten  
Typ:Kinder-Taktikspiel  
GIÄ¼cksfaktor:mittel  
Autor:Till Meyer und Nicole Stiehl, Spieltrieb  
Verlag:Der Knetmatz, Elke LÄ¼demann

Posted by rince in Spiele at 16:12

### Noch ein schönes Zitat...

QA wendet sich an mich und Kollegen, dass eine Funktion in einem Programm nicht tut, Kollege will sich darum kümmern und schreibt zurÄ¼ck, dass das bei ihm geht. Nach Beschwerde der QA schaue ich mir das auch an und sehe, dass das bei mir auch nicht tut und dem Source nach kann das auch nie getan haben.

Ich frage beim Kollegen nach, wie das bei ihm funktioniert haben kann, Antwort: "Mein Rechner erfüllt nicht die Anforderungen an diese Funktion, das wird vom Programm sauber erkannt und abgebrochen -> tut"...

Posted by rince at 13:20

### SUNs neue Rechner

SUN hat wieder eine völlig neue Rechnerarchitektur herausgebracht: Der Bionik-Rechner.

Ich find ihn knuffig.

Posted by rince in CCCS at 13:14

Thursday, October 26. 2006

## Äberwachung mal wieder...

Na toll. Nun dÄrfen die USA nicht nur Flugpassagierdaten einsehen, sondern alle FÄlle der Staatsanwaltschaften in Europa, wenn sie Lust dazu haben.

Da frage ich mich doch einfach mal, dÄrfen wir das bei den US-BehÄrden dann auch? Und wenn nein, warum nicht? Warum wird den USA dann so etwas Äberhaupt erlaubt - und was ist mit den BÄrgerrechten; mit dem Grundsatz dass ein BÄrger bis zum Beweis des Gegenteils als unschuldig zu gelten hat (und demzufolge auch eine PrivatsphÄre hat!)? DÄrfen die US-BehÄrden dann einfach die Daten speichern fÄr ewig? Wollen die europÄischen BehÄrden einfach die hiesigen Datenschutzbestimmungen umgehen indem sie einfach alles in den USA speichern und im Zweifelsfall von dort alles wiederbekommen kÄnnen?

Und wie bzw. wo kann man diesen Wahnsinn stoppen?

Posted by rince in Allgemeines at 09:31

## Die King Singers in Stuttgart: Landscape and Time

Heute abend bin in der Musikhochschule in Stuttgart gewesen, genauer gesagt im Turmsaal, ein Konzert der King Singers fand statt.. Ich kenne die Gruppe bisher nur von einem Kurzauftritt und von vielen CDs die ich bisher von ihnen gehÄrt hatte. Umso mehr freute ich mich auf das Konzert - und den Konzertsaal den ich noch nicht kannte.

Das Konzert mit dem Thema "Landscape and Time" ist fast ausverkauft, wie zu erwarten, und auf der BÄhne sind fÄr die Studenten rechts und links StÄhle aufgebaut - zu ermÄÄigten Preisen. Ich selbst soitze leicht erhÄht, so dass ich sehr gut den Gesang geniessen kann.

Im ersten Teil des Konzerts stehen die SÄnger mit ihren NotenstÄndern recht steif und ernst auf der BÄhne und singen einige Madrigale; Gebets/Psalmsvertonungen aus dem Mittelalter oder (als Alternative) fremdartige KlÄnge wie japanische klassische Musik. Zu den Komponisten die aufgefÄhrt werden gehÄren Cyrillus Kreek, Jackson Hill und Richard Rodney Bennett; wobei die sechs SÄnger jedes StÄck auf deutsch(!) ankÄndigen und ein wenig erklÄren.

Mich haben diese GesÄnge sehr beeindruckt und gefangen, eigentlich hÄtte ich gerne sehr viel mehr gehÄrt. Nach der Pause (in der irgendwie draussen und drinnen Raucher zu finden waren - leider) kommt dann quasi der lockerere Teil - die NotenstÄnder sind weggestellt und es werde moderne Lieder gesungen - Lieder der Beatles, aber auch Folksongs aus Schottland und anderen Gebieten. Diesmal werden die Lieder auf englisch eingefÄhrt, was mir mehr gefÄllt einfach weil ich die Aussprache so gerne hÄre. Die Covers der Beatles (Penny Lane und auch Blackbird) sind schÄn; es ist nicht einfach nachgesungen sondern dem Stil der King Singers angepasst und durchaus weiterentwickelt.

GestÄrt haben bei dem Konzert irgendwie die restlichen ZuhÄrer, die (meiner Meinung nach) viel zu oft und viel zu frÄh mit dem Klatschen anfangen. Aber gut, daran kann ich nichts Ändern. Mein Wunschtraum wÄre, das Konzert der King Singers mit demselben Lied von U2 enden zu lassen (ein ruhiges Lied), die KÄnstler einfach von der BÄhne gehen zu lassen und ruhig, ohne Klatschen, den Raum zu verlassen. Ich glaube das wÄrde am meisten Eindruck hinterlassen... aber das ist ein Wunschtraum

Posted by rince in Kleinkunst at 00:59

Wednesday, October 25. 2006

### **Management...**

So darf Management also nicht sein:

ich bin letztens durch ein Praktikum gefallen, weil ich die Aufgabe nach einer Woche geloest hatte und es von schlechtem Projektmanagement zeugt, dass ich keine woechentlichen Meilensteine hatte

Posted by rince in Allgemeines at 14:11

Monday, October 23. 2006

## Um Ru(h)m und Ehre

Ein weiteres Brettspiel, diesmal von "Alea", einem Verlag der Gruppe um Ravensburger herum: Um Ru(h)m und Ehre. Das Spielbrett besteht aus 9 Brettkarten, die beliebig zu einem großen Quadrat gelegt werden. In der Mitte steht der Rote Korsar; seine Matrosen und er wollen die nächsten 5 Tage die gerade aufgebaute Stadt unsicher machen. Dazu gehören Schlügereien, Kneipenbesuche und auch das Zusammensetzen von Schatzkarten. Jeder Mitspieler hatte seine Piraten, mit denen er den Weg zum nächsten Ziel gehen kann. Er hat nur eine endliche Anzahl von Piraten (die kann allerdings erhöht werden); aber am Ende des Tages muss man wieder am Schiff anheuern - und braucht dafür natürlich noch ein wenig Geld bzw. Piraten um einen Platz im Boot zu bekommen. Das Spiel hat uns sehr viel Spass gemacht - die Ausstattung mit einem Kartenhalter der für jede Sorte Karten ordentlich beschriftet ist gefällt mir sehr gut.

Preis:23,50,-

Spieler:2-5

Alter:9+

Spieldauer:60 Minuten

Typ:Lauf- und Sammelspiel

Glücksfaktor:mittel

Autor:

Verlag:Alea bei Ravensburger

Posted by rince in Spiele at 23:38

## Celtica

Celtica ist ein weiteres Spiel aus dem Hause Ravensburger; diesmal aber eher ein Glücksspiel.

Die Wikinger haben die Druiden-Amulette zerstört. Um diese Amulette wieder zu bekommen müssen die Druiden (insgesamt 5 Stücke) Kloster und Burgen aufsuchen (ein vorbereiteter Pfad), aber dabei möglichst die Orte vermeiden in denen die Wikinger noch sind - dort werden die bisher eingesammelten Stücke des Amulettes wieder von den Wikingern gestohlen.

Die Mitspieler sind keinem Druiden zugeordnet, die gezogenen Weges-Karten bestimmen nur, welcher Druide eine Station (oder mehr) gehen darf. Die Wege sind allerdings vorgegeben; es gibt da keine Weggabelungen. Dabei wechseln sich die "guten" Stationen (Neue Karten, Amulett-Teile finden) mit den schlechten Stationen (ein oder mehrere Amulett-Teile verlieren) ab und man braucht viel Glück um nicht laufend neue Amulett-Teile zu verlieren. Das Spiel geht recht schnell vorbei, für mich ist da aber zuviel von den Wegeskarten abhängig; irgendwie mag ich dieses Starre "Vorgehen" nicht. Als Spieler kann man nur die Wegeskarten ziehen und dann entscheiden welchen Druiden man spielt, aber ansonsten hat man keine Entscheidungsmöglichkeiten. Das war irgendwie nicht so spannend.

Preis:19,95,-

Spieler:2-5

Alter:10+

Spieldauer:45 Minuten

Typ:Taktik

Glücksfaktor:hoch

Autor:Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Verlag:Ravensburger

Posted by rince in Spiele at 23:24

## Die Baumeister von Arkadia

Die Baumeister von Arkadia ist ein Bauspiel.

Die Spieler sind auf einem Spielfeld, in dessen Mitte das Kastell zu sehen ist.

Die Mitspieler sind Baumeister, welche von reichen Herren den Auftrag kriegen, GebÄ¼ude zu bauen. Welche GebÄ¼ude und fÄ¼r welchen Herren wird durch Ziehen von Karten bestimmt. Sobald ein GebÄ¼ude gebaut ist, wird das Kastell in der Mitte des Spielfelds um ein "Zimmer" erweitert; auf das GebÄ¼ude wird ein Siegel des Auftraggebers gelegt.

Wenn man kein GebÄ¼ude bauen will kann man stattdessen auch Arbeiter auf den Spielplan stellen. Wenn ein GebÄ¼ude ganz von Arbeitern (oder anderen GebÄ¼uden) umstellt ist, wird quasi der Lohn in Form von Siegeln ausgeschÄ¼ttet; erst dann bekommt man also den Lohn fÄ¼r das Bauen bzw. Umstellen des GebÄ¼udes; nicht vorher. Diese Siegel sind eine bestimmte Anzahl von Gold/Siegpunkten wert. Erst eine Wertung am Ende der eigenen Spielrunde (die man machen kann aber nicht machen muss) ergibt aus den Siegeln Gold-Nuggets. Wenn man am Kastell den zweiten Stock fertiggestellt hat (pro Stockwerk kann man 10 Zimmer im Kastell bauen) wird diese Runde noch zuende gespielt und danach die Siegpunkte gezÄ¼hlt.

Preis:28,00Ä¼,-

Spieler:2-4

Alter:10+

Spieldauer:45-60

Typ:Strategiespiel

GIÄ¼cksfaktor:mittel

Autor:

Verlag:Ravensburger

Posted by rince in Spiele at 23:15

## Die Kutschfahrt zur Teufelsburg

Ein Strategie-Kartenspiel von Adlung Spiele ist Die Kutschfahrt zur Teufelsburg:

Alle Mitspieler gehÄ¼ren einem von zwei GeheimbÄ¼nden an. Keiner weiss (erstmal) zu welchem Geheimbund seine Mitspieler gehÄ¼ren; beide Gruppen mÄ¼ssen aus dem GepÄ¼ck "ihre" Symbole sammeln. Jeder Mitspieler hat einmal seine IdentitÄ¼tskarte, dann seine Gesinnungskarte, seine Berufskarte und (bei einer ungraden Anzahl von Spielern) eine Machtkarte die am Ende des Spieles wichtig wird. Ausserdem hat man am Anfang genau ein GepÄ¼ckstÄ¼ck (das kÄ¼nnen Hilfsmittel oder auch Symbole sein).

Jeder Spieler kann entweder passen, eine GepÄ¼ckskarte einem anderen Mitspieler zum Tausch anbieten oder einen anderen Mitspieler angreifen; dieser muss sich dann verteidigen. Die Mitspieler kÄ¼nnen - wenn sie wollen - einem von beiden Duellanten helfen. Wenn der Angreifer gewinnt, darf er vom Unterlegenen den Beruf und die Gesinnung sich ansehen; wenn der Verteidiger gewinnt darf er diese Sachen vom Angreifer sich anschauen. Alternativ darf er auch sich ein GepÄ¼ckstÄ¼ck vom Unterlegenen aussuchen und fÄ¼r sich behalten.

Die Seite welche alle drei Symbole beieinander hat gewinnt. Dabei muss dann ein Mitspieler ankÄ¼ndigen dass er gewinnt, seine Anzahl von Symbolen vorlegen und (vermutlich) mindestens einen Mitspieler angeben der ebenfalls eines der Symbole hat; dieser muss dieses dann natÄ¼rlich auch vorzeigen.

Meiner Meinung nach ein gutes Kartenspiel; man muss halt sehr gut herausfinden mit wem man da spielt.

Preis:7,00Ä¼,-

Spieler:3-8 bzw. -10

Alter:12+

Spieldauer:30-60 Minuten

Typ:Strategiespiel

GIÄ¼cksfaktor:wenig

Autor:Michael Palm, Lukas Zach

Verlag:Adlung

Posted by rince in Spiele at 23:04

## Die SÄ¼ulen von Venedig

Die Säulen von Venedig ist ein Strategiespiel;

Es geht um den Aufbau der Stadt Venedig. Der Spielplan besteht aus Quadraten, durch deren Mitte der Canale Grande fließt. Auf dem Canale Grande gibt es die Gondel die über ihn fährt.

Man muss am Canale Grande Pfähle aufbauen, Pfähle markieren und letztendlich Stadtteile von Venedig auf den Pfählen bauen; dies ist das Ziel des Spiels. Man bekommt Siegpunkte für die Pfähle die einem gehören (markiert durch Pfahlmarker) und für die von einem selbst gebauten Stadtteile.

Man schlüpft pro Spielrunde in eine Rolle (die mit Hilfe von Karten ausgewählt wird), mit dessen Hilfe man dann die einzelnen Schritte machen kann. Ein möglicher Beruf ist zum Beispiel der Pfahlbauer; mit dessen Hilfe darf man Pfähle in den Canale Grande stecken. Mit Hilfe des Ratsherren kann man die Pfahlmarker aufstellen; damit beansprucht man quasi die Pfähle für sich. Mit dem Bauherren kann man dann auch Stadtteile von Venedig bauen. Die Anleitung zum Spiel finde ich selbst gewöhnungsbedürftig; aber sonst ist das Spiel nett gemacht und flüssig zu spielen.

Preis:26,90,-

Spieler:2-6

Alter:10+

Spieldauer:60

Typ:Strategiespiel

Glücksfaktor:mittel

Autor:

Verlag:Goldsieber

Posted by rince in Spiele at 22:57



Friday, October 20. 2006

## Essener Spielemesse 2006

Bereits seit einigen Jahren bin ich ja (wieder) begeisterter Brettspieler und hatte letztes Jahr schon die Anfrage bekommen ob ich mit nach Essen kommen wollte. Dieses Jahr ging das sogar; und mit der Gruppe hatte ich dann sogar eine Unterkunft und FahrMÄŸlichkeit zum MessegelÄƒnde - dem intensiven Spielen und Testen stand also nichts mehr im Wege.

Mittwoch bin ich mit dem Zug hingefahren - ein groÄŸer Rucksack mit den Klamotten, ein Rucksack fÄƒr den Tag und eine Tasche fÄƒr potentielle Spiele. Unsere Unterkunft ist ein Gemeindehaus in Essen - die Gruppe mit der ich losgehe ist dort schon seit vielen Jahren und daher auch gut aufeinander eingespielt. Bereits Mittwoch abend fangen wir an Spiele zu spielen und zu testen; quasi als Einstimmung fÄƒr die Messe; unter anderem die SÄƒulen von Venedig (Rezensionen gibts in anderen BeitrÄƒgen fÄƒr das Blog).

Donnerstag morgen kommen wir bei der Messe Essen an - und wundern uns; es ist 09:15 Uhr und vor den Messehallen ist noch viel Platz. Aber uns stÄƒrzt nicht, so kÄƒnnen wir schnell unsere Karten kaufen und auf den Rest der Gruppe warten; wir sind mit mehreren Autos gefahren und wir sind einfach vorgefahren um schnell Karten zu bekommen. Kurz nach zehn Uhr gehen auch wir in die Messehallen rein, wo sich der Ansturm der Leute bereits auf die verschiedenen Flure verteilt; es gibt Hallen die sich auf Rollenspiel und Comics konzentrieren, aber auch Brettspiele vs. Computerspiele sind gut verteilt. In der Eingangshalle (Halle 12) sind die groÄŸen Firmen wie Kosmos zu finden; aber auch andere Firmen haben sich quasi einen Premiumsplatz besorgt um ihre Neuheiten am besten darzustellen.

Man merkt aber gleich dass in Essen keine Ferien mehr sind: Es sind (im Gegensatz zu den frÄƒheren Jahren, wie mir berichtet wurde) wenig Leute, speziell Kinder unterwegs - man kann wunderbar laufen und muss sich nicht durch die Massen schieben. FÄƒr die Spieler und Tester ist das ideal (man kann auch mal mit den Leuten reden), fÄƒr die Vertriebler und Firmen natÄƒrlich unangenehm.

Nach einem groÄŸen Lauf durch alle Hallen um erstmal einen Eindruck zu bekommen stellen wir uns bei Adlung Spiele hin um dort "Die Kutschfahrt zum Teufelsberg" erklÄƒrt zu bekommen - ein Kartenspiel fÄƒr bis zu 8 Mitspielern (Spielerevaluationen am Ende). Es ist erstaunlich kurzweilig, besonders wenn Du mehr als vier Mitspieler hast.

Ein paar StÄƒnde weiter treffen wir auf Freunde aus dem Ali Baba - die uns deren Tisch am Ravensburger Stand Äƒberlassen; woraufhin wir sofort "Die Baumeister von Arkadia" austesten. Nach diesem Spiel bekommen wir vom Standpersonal "Celtic" empfohlen. Nach diesem recht kurzen Spiel (knapp 40 Minuten) spielen wir als Ausgleich dort noch "Um Ruhm und Ehre", ein etwas Äƒlteres aber nicht weniger spannendes Spiel.

Inzwischen ist es schon Nachmittag geworden und wir gehen weiter in den Hallen herum, schauen bei der Brettspielwelt vorbei und wandern zu Hans im GlÄƒck, wo wir "Thurn und Taxis" spielen, nachdem ein Teil unserer Gruppe dies noch nicht kennt. Danach sind wir ziemlich fertig und begeben uns Richtung Ausgang, wo wir noch einen Abstecher zum Spiel "Farbenteufel" machen.

Die nÄƒchsten Tage laufen Äƒhnlich; wir schauen uns Spiele an, StÄƒnde, testen sie. Allerdings sind wir dieses Mal eher enttÄƒuscht - einige Spiele halten nicht was die Verpackung verspricht; zumindest nicht fÄƒr uns. Diese brechen wir dann ab; dafÄƒr finden wir allerdings bei den Spiele-Autoren einige erstaunlich erfrischende Spiele-Ideen, die gute Spiele fÄƒr das nÄƒchste Jahr versprechen.

Bei den Rollenspielern gibt es einiges zu entdecken - zwar bieten viele StÄƒnde dieselben Sachen an (Kleidung, Rollenspiel-BÄƒcher, Figuren, WÄƒrfel in den verschiedensten Formen und Farben...), aber auch Neuigkeiten sind durchaus gut vertreten; es gibt viele StÄƒnde wo auch Rollenspiele getestet / ernsthaft gespielt werden kann, wer will lÄƒuft auch in entsprechender Kleidung durch die StÄƒnde.

Nebenbei gibt es auch jede Menge Dinge zu kaufen die nicht direkt Spielsachen sind - T-Shirts bei Pegasus (fÄƒr Munchkin) oder anderen StÄƒnden; Geschirr und Äƒhnliches von einem Keramikhersteller, oder auch einfach PIÄƒschtiere von entsprechenden Herstellern.

Alles in Allem bin ich froh dass die Messe Donnerstag und Freitag nicht von den SchÄƒlern "ÄƒberfÄƒllt" wurde - ich weiss das ist egoistisch aber so hatten wir mehr MÄƸlichkeiten zu spielen. Ich denke wenn es mit dem Urlaub klappt werde ich die nÄƒchsten Jahre das Äƒhnlich machen; mit der Gruppe macht es zumindest Spass, Äƒber die Messe zu laufen.

g Export: Der Zauberer mit dem Hut in der groÄen weiten Welt, <https://blog.rince>.

Posted by rince in Spiele at 01:08

Wednesday, October 18. 2006

## Spieletreff in Stuttgart

Gestern abend war ich zum ersten Mal beim Spieletreff in Stuttgart - genauso wie Flinx, der mir schon seit Wochen sagen wollte dass dieser Treff existiert

Die Spieler treffen sich in einer Kneipe (Wartburg Tolleranz) im Nebenzimmer, wo heute erstaunlich viele Leute waren - als ich um kurz nach sechs Uhr abends ankam waren schon gut 12 Leute da, die sich auf einige Tische verteilten. Einige waren schon am Spielen; der Rest diskutierte kurz und wir fingen (nach kurzer Vorstellung) mit "Ohne Furcht und Adel" an - ein etwas Älteres Spiel; aber da wir sechs Leute waren war die Auswahl nicht ganz so groÄ.

Ein schÄnes Kartenspiel wo man seine Stadt bauen muss - pro Runde bekommt man eine Rolle (die man auswÄhlen kann) und hat dadurch ZusatzmÄglichkeiten; wie eine andere Rolle Meucheln, Geld zu stehlen oder Ähnliches. Die Rolle "KÄnig" liest die einzelnen Rollen vor, die dann spielen dÄrfen. Durch den Einsatz von Geld kann man GebÄude bauen und dadurch Siegpunkte erlangen. Wenn ein Mitspieler 8 GebÄude gebaut hat wird diese Runde noch zuende gespielt, danach wird das Spiel beendet und die Siegpunkte gezÄhlt. Pro Runde spielt man ja immer eine andere Rolle; den Mitspielern ist nicht bekannt welche Rolle man spielt solange diese nicht aufgerufen wird. Zuerst meuchelt der MÄrder eine Rolle (die darf in dieser Runde dann nicht mitspielen); dann sagt der Dieb an wem er das Gold stiehlt. Der Magier darf als dritter Spieler agieren; er kann seine Handkarten (die GebÄude die man bauen kann) mit einem Mitspieler tauschen oder auch vom Stapel tauschen. Danach darf der KÄnig hervortreten - er wird in der nÄchsten Runde der erste Spieler sein der seine Rolle aussuchen darf. Nach dem KÄnig darf der Prediger spielen - der SÄldner darf dessen GebÄude nicht zerstÄren. Der HÄndler kann mehr Geld einsacken fÄr seine GebÄude und der Baumeister darf mehr als ein GebÄude pro Runde bauen.

Ein spannendes Spiel - gerade weil jede Runde die Rollen neu verteilt werden. Man weiss einfach nicht wer welche Rolle spielt bis sie aufgerufen wird.

Danach spielten wir Finstere Flure. Ich habe es bisher einmal gespielt, aber das hat mir nicht wirklich geholfen. Man muss mit seinen drei Spielsteinen Äber ein Spielfeld ziehen und darf dabei nicht vom Monster gefressen werden. Das Monster schaut nach Rechts, Lnks und geradeaus und wenn es da niemanden sieht geht es einen Schritt vorwÄrts. Sieht es einen Spieler dreht es sich in die Richtung und geht darauf zu; wenn es mehrere Spielsteine sieht dreht es sich in die Richtung des nÄchsten Spielsteins. Eine witzige Konstruktion weil Du zwar Deine Spielsteine plazieren kannst aber nicht kontrollieren kannst wohin sich Deine Mitspieler wenden. So kann der letzte Spieler eine Äberraschende Wendung erreichen.

Posted by rince in Spiele at 09:05

## Junge Sinfonie und ihr Herbstkonzert 2006

Die Junge Sinfonie Reutlingen hat nach der Orchesterfreizeit in Terenten natÄrlich ihr Programm auch in Reutlingen einmal vorgefÄhrt - in der gut gefÄllten List-Halle in Reutlingen durften wir zeigen was wir geÄbt haben - erst drei StÄcke von Satie, danach unser "GlanzstÄck"; das Konzert fÄr Pauke und Orchester von Wilhelm ThÄrichen wo Steffen sein KÄnnen unter Beweis stellen konnte. FÄr uns verwirrend war die Akustik im Raum - im Gegensatz zu Terenten wurden viele GerÄusche verschluckt, das war fÄr uns ungewohnt. Aber wir haben trotzdem das StÄck meistern KÄnnen - sehr gut fÄr uns

Quasi als GlanzstÄck kam dann nach der Pause was klassisches (im Gegensatz zu den modernen StÄcken vor der Pause); Beethovens Eroica haben wir gespielt. Im Gegensatz zu einigen Aufnahmen haben wir die Sinfonie eher flott gespielt - Mecki hat zum GlÄck seine Drohung nicht wahrgemacht und viel schneller dirigiert als wir es wollten. So, und jetzt gehts auf zum Sylvesterkonzert

Posted by rince in Allgemeines at 08:53

Monday, October 16. 2006

### **CCCS-Vortrag: Das Internet zwischen Freiheit und Sicherheit, Kommunikation und Zensur**

Es war mal wieder Donnerstag und dieses Mal wurde es durchaus voll: Alvar Freude (einigen Leuten von Insert Coin oder dem Assoziations-Blaster bekannt) hielt einen Vortrag Ä¼ber das Thema Internet und Sicherheit in Hinsicht auf die Kommunikationsfreiheit und -manipulierbarkeit. Einerseits redete Ä¼ber seine Projekte und deren Auswirkungen (es merkt kaum jemand wenn Webseiten durch einen Proxy manipuliert werden bzw. es interessiert niemanden), andererseits Ä¼ber die zukÄ¼nftigen Projekte bzw. Gesetze der Bundes/Landesregierungen. Da gibt es die sogenannten SperrverfÄ¼gungen die schon die NRW-Landesregierungen ausgestellt hat und die nur teilweise wirksam sind. Heute sind nicht mehr die Landesmedienanstalten fÄ¼r diese "Internetzensur" zustÄ¼ndig, dafÄ¼r gibt es jetzt die Bundesstelle fÄ¼r jugendgefÄ¼hrdete Medien. Diese wollen auch solche SperrverfÄ¼gungen aussprechen kÄ¼nnen. Das Problem bei solchen SperrverfÄ¼gungen ist: Wenn sie wirksam sind kann man Ä¼ber das Mittel der VerfÄ¼gung auch leicht andere Seiten sperren, nicht nur die bisher beanstandeten rechtsradikalen Seiten. Und dass Suchmaschinen sich gerne im vorausweisendem Gehorsam Ä¼ben zeigt Google, wie einige FÄ¼lle belegen: Selbst bei einem potentiellen Problem durch RufschÄ¼digung (also noch nichtmal erwiesen) geht Google schon ran und lÄ¼scht die Seiten aus dem Index... Alvar hat dazu gute Beispiele geliefert und natÄ¼rlich auch den Faden weitergesponnen.

Die Diskussion die sich wÄ¼hrend des Vortrags entspann war sehr kontrovers aber gut; viele Leute waren einfach neugierig und wollten mehr Details wissen, oder brachten selbst Beispiele wo sie diese Zensur "bemerkt" haben. Ich fand den Vortrag sehr gut und eine tolle Bereicherung fÄ¼r unsere Vortragsreihe.

Posted by rince in CCCS at 16:50

Tuesday, October 10. 2006

### **Bahnshop ist schnell**

Wow, ich bin beeindruckt.

Ich schreibe frÄhmorgens (8 Uhr) eine Mail an den Bahnshop weil ich eine Frage habe. Eine Viertelstunde(!) spÄter kommt bereits eine kompetente Auskunft die meine Frage sehr genau beantwortet. Hut ab!

Posted by rince in Allgemeines at 08:44

### **Lustige Ebay-Auktionen**

Ich wurde gerade auf eine lustige eBay-Auktion aufmerksam gemacht: Gameport auf Satellit.

Nun ja, wenn man nur die AusgÄnge sieht kÄnnte man das denken. In Wirklichkeit dÄrfte es AUI auf BNC sein - zwei etwas Ältere Netzwerk-AnschluÄarten. Aber trotzdem schÄn ausgedrÄckt

Posted by rince in CCCS at 07:03

Thursday, October 5. 2006

### **Wahlcomputer und das Vertrauen...**

Wahlcomputer sind schon lÄnger ein Thema: Sie sollen helfen, Wahlen schneller und reibungsloser durchfÄhren zu kÄnnen. Demokratische Wahlen wo jede Person eine Stimme hat.

Sie werden bereits in groÄßer Zahl in den USA eingesetzt und auch hierzulande gibt es einzelne Landkreise die sie testen. Weder in den USA noch hier wird der Sourcecode (also das Programm) verÄfflicht welches die StimmauszÄhlung durchfÄhrt, noch gibt es Logfiles wo jede Stimme registriert wird. Es ist fÄr die meisten Leute einfach eine Black Box - ein Kasten bei dem man seine Stimme abgibt und dann alles vergisst.

Ich glaube es war das Journal 2600, welches bereits im letzten oder vorletztem Jahr sich so eine Maschine angeschaut hat und untersucht hat wie einfach und mit welchen Mitteln man diese Maschinen modifizieren kann - und zwar so, dass falsche Stimmen gezÄhlt werden, aber es nirgendwo dafÄr einen Beleg gibt. Laut deren Bericht ging das sehr leicht; unter anderem weil Standard-Maschinenteile benutzt wurden (CF-Karten fÄr die Programmsoftware, keine echten physikalischen Hindernisse und so weiter).

Nachdem in Europa auch Maschinen eingesetzt werden sollen, haben Mitglieder des Chaos Computer Clubs und der niederlÄndischen Kampagne Wir vertrauen Wahlcomputern nicht die in Europa eingesetzten Maschinen nÄher untersucht - und sind zu Ergebnissen gekommen die so gar nicht gut fÄr die Maschinen aussehen. Und auch nicht fÄr die PTB, die physikalisch-technische Bundesanstalt in Braunschweig, die wohl allzu leichtglÄubig war und dem Hersteller viel geglaubt hat... aber lest es selbst; Hier ist die Analyse auf englisch

Posted by rince in CCCS at 14:53

### **Brettspiele ich komme...**

Es lohnt sich durchaus, anderer Leute Blog zu lesen. Jan hat das Brettspielblog und letztens darÄber gebloggt dass es auch in Stuttgart einen Brettspiele-Treff gibt. Sehr gut; den werde ich wohl nÄchstens heimsuchen.

Posted by rince in Allgemeines at 06:16

Wednesday, October 4. 2006

### Ein echter Vollprofi...

Manchmal kÄ¶nnte ich einen Kollegen echt schÄ¶tzen: Wir haben Scripte die am Abend noch Daten von Kunden holen damit wir sie auswerten kÄ¶nnen.

Da der eine Kunde Probleme hat haben wir den Start des Scriptes um ca. 6 Stunden verschoben - von 21 Uhr auf 3:30 Uhr morgens.

Leider vergisst der Kollege dass er dann nicht nach dem aktuellen Datum gehen kann....

Posted by rince in CCCS at 07:57